

КАТАНА И ЯРИ

('Меч и Копье')

ПЕРВАЯ ЧАСТЬ: ОСНОВЫ

1. ВВЕДЕНИЕ

Эти правила - результат примерно 20 лет размышлений о «самурайском скирмише» во времена старой Японии. Правила могут использоваться по вашему усмотрению в качестве недолгой игры с небольшим количеством фигур либо как элемент боя ролевой или стратегической игры. Однако надо предупредить, что фундаментальный аспект этой специфической игры - дуэльный поединок с японским оружием - очень опасен: бой может быть коротким и кровавым, так что, если вы ролевой игрок, то должны входить в бой с определенным трепетом!

В разработке игры я сталкивался с обычной дилеммой относительно правил личного боя, отражающих детали использования красочного разнообразия экзотического оружия, которое применялось в Японии. Игры, которые пытаются отследить удар за ударом в течение боя, обычно являются медленными и громоздкими и редко когда справляются с групповыми боями. Для этих правил я решил сконцентрироваться вместо этого на движении и взаимном расположении и свести результат поединка к простому сравнению значений бросков кубиков. Чтобы выйти победителем в этой игре, вы должны четко понимать силы своего собственного оружия и слабости вашего врага; жизненно важно выгодное расположение относительно противника, даже существенно превосходящего численностью. В равной борьбе один на один результаты боя обычно довольно непредсказуемы и могут внезапно и пагубно смениться на полярно противоположные.

Важно отметить, что бой, который я попытался отразить здесь, основан на источниках, доступных на английском языке, и моем собственном несерьезном практическом опыте с частью упомянутого здесь оружия. Численное превосходство противника - серьезная проблема для всех, кроме лучших воинов. Как говорилось выше, правила игнорируют мелкие нюансы обращения с оружием, потому что я не думаю, что это может быть представлено надлежащим образом в абстрактной игре. Если вы хотите постичь все тонкости боя, я предлагаю присоединиться к школе Кендо - это, безусловно, лучший путь!

И наконец, перед началом сражения напомним известную японскую поговорку:

Katte Kabuto No O O Shime Yo!

Джим Валлмэн
Streatham 1998

2. НЕМНОГО ИСТОРИИ

*"Среди цветов - вишня расцветает,
среди мужчин - самураи"
Японская пословица*

Происхождение самураев как клана воинов

В первые годы японской культуры страной правил дворянский класс, форма устройства была построена по китайскому образцу. Они владели землей и составляли двор Императора, а во время войны против «варваров» Император выезжал во главе благородной армии. В это время восточные и северные части Японии были все еще заселены исконными жителями островов и японцы (вероятно, первоначально китайско-полинезийские выходцы) были заняты, выбивая колонизированные земли из-под их контроля. Пограничная война воспитала особый военный класс - воины-землевладельцы, которые скоро стали основой вооруженных сил. Жители пограничной полосы оказались также востребованы как телохранители для знати, которые становились все более и более слабыми и незаинтересованными в военном мастерстве. Бывшие ранее просто воинами, ныне Буси, стали набирать собственную власть. Дворянский класс сохранился – так же, как и двор Императора, но к концу 15-го столетия воины достигли реального политического контроля во главе с Сёгуном, технически Генералом Императора, в действительности же военным диктатором или генералиссимусом.

Как социальный класс буси составляли приблизительно 5% населения и контролировали не меньше 80% материальных благ через сложную систему феодальных прав на землю и феодальных владений и доминировали в политической жизни страны до Реставрации Мэйдзи (Мэйдзи Исин) 1868 года.

Природа боя

Война в классической Японии скорее всего походила на войну в любой эпохе и стране - неприятное, зверское, кровавое дело. Непрерывные междоусобные войны прекратились с созданием сёгуната Токугава после 1600 года, и самураи начали постепенно оставаться предоставленными сами себе: многие занимались мало чем, кроме драк, тренировок с оружием, поэзии, и в целом как класс угасали. Это был период, когда появилась большая часть из современных идей «военных искусств», поскольку у воинов было время, чтобы описать военные традиции. В процессе было также создано много непрактичных методов и оружия, которые воин 15-ых или 16-ых веков счел бы как минимум смехотворными. Я отразил некоторые из них в специальном разделе в конце правил. Насколько они окажутся полезными - решать вам.

Общество и социальное взаимодействие.

Буси как военный правящий класс имели большое влияние на основное население страны. Этот контроль не был абсолютным, так как японское общество имело многослойную систему долга и

обязанностей. Классы, например, такие как духовенство (буддисты или синто), имели особое место в этом обществе. В этих правилах значение статуса дает грубое представление о способе, которым могли бы взаимодействовать персонажи разного положения. Детальное отображение социального взаимодействия лежит вне области этих правил, но советую ознакомиться с библиографическим списком для дальнейшего чтения, если данный вопрос вас заинтересует.

3. ХАРАКТЕРИСТИКИ

"Воин - это человек, который делает вещи быстро"
Хагакурэ

Каждый персонаж обладает рядом характеристик, которые определяют его боевые способности и прочие навыки.

а. Скорость Реакции. Уровень способности персонажа быстро реагировать в бою, ключевой момент в бою. Параметр определяет, как часто персонаж может действовать за ход. Значения находятся в диапазоне 1 – 5; 5 является пиком человеческих возможностей, а 1 определяет уровень ниже среднего. Как правило, уровень крестьян был 1, асигару 2 и самураев 3. Только персонажи, имеющие исключительный навык и военное мастерство могли иметь 4 или 5.

б. Навык оружия. Целое число, которое может иметь любое значение, положительное или отрицательное, и обозначает относительный навык обращения с данным оружием. Как правило, число будет между 0 и 10; где 0 абсолютный новичок и 10 мастер. Как основной вид воинов, самурай обычно отражается +3 или +4, асигару как +1 или +2, а крестьяне как 0 или +1.

с. Верховая езда. Есть шесть уровней навыка верховой езды:

Мастер
Эксперт
Хороший наездник
Обычный наездник
Плохой наездник
Неопытный

Традиционно, только классу самураев разрешалось передвижение на лошадях, и чаще всего только в бою или на охоте (большинство обычного путешествия проделывалось пешком). Рабочие лошади (то есть запряженные в телеги), использовались крайне редко. В связи с этим, все фигурки не-самураи обычно классифицируются как «Неопытные» наездники.

д. Лидерство. Эта способность распределяется в диапазоне от 0 до 5. Используется как фактор в тесте морали, когда игрок ведет группу подчиненных (то есть «независимых», неуправляемых игроком). Лидерство также может быть использовано, чтобы показать способность независимых подчиненных лидеров. Лидерство обычно не зависит от социального класса или навыков оружия - крестьянин мог показать лучшие лидерские навыки, чем самурай - но только в пределах его

собственного класса. Более подробное описание способности см. далее в главных правилах, раздел «Страх и Храбрость».

е. Инициатива. Оценивается в диапазоне 0-10 и используется двумя способами:

- I. Для определения очередности движения, в случае возникновения спорных моментов.
- II. Определить, предпримет ли независимый лидер самостоятельное действие.

Более высокие уровни инициативы будут у лучших воинов, и наоборот. К примеру, обычно для крестьянина иметь значение 0-2, асигару 2-4, и самурай 4-6. Более высокие значения предназначаются для истинных мастеров военного искусства.

f. Социальный статус. Японское общество было (и все еще является) высоко социальным обществом, с ярко выраженным и четким классовым делением. Это играет важную роль потому, что социальные статусы персонажей были различны. Статус будет определен, прежде всего, происхождением персонажа, хотя он мог быть изменен его действиями.

Приблизительное значение Статуса могло бы быть:

Сельский крестьянин	5-25
Ронин	25-50
Деревенская глава	15-40
Самурай	100 +
Асигару	20-30
Монах/Священник	40-200
Двор Императора	200 +
Торговец	5-15
Ремесленник	10-40
Эта или иностранцы	0
Дикий айну	-50

Указанные значения только обобщение. Ключевую роль в расчете вышеупомянутого статуса играет не абсолютный показатель, а то, что это - ОТНОСИТЕЛЬНЫЙ статус, который определяется сравнением значений. Степень уважения, предоставленного одному из персонажей более высокого разряда, определяется разницей в значениях соответствующих статусов.

ПРИМЕРЫ ТИПИЧНЫХ ПЕРСОНАЖЕЙ

Самурай

Скорость реакции: 3
 Навык оружия: +4
 Инициатива: 6
 Верховая езда: Хороший наездник
 Лидерство: 6
 Социальный статус: 120

Ронин

Скорости реакции: 3
 Навык оружия: +3
 Инициатива: 5
 Верховая езда: Обычный наездник
 Лидерство: 4
 Социальный статус: 35

Асигару

Скорость реакции: 2
 Навык оружия: +2
 Инициатива: 3
 Верховая езда: Неопытный
 Лидерство: 3
 Социальный статус: 20

Мастер

Скорость реакции: 5
 Навык оружия: +10
 Инициатива: 8
 Верховая езда: Обычный наездник
 Лидерство: 5
 Социальный статус: 40

Крестьянин

Скорости реакции: 1
 Навыка оружия: 0
 Инициатива: 1
 Верховая езда: Неопытный
 Лидерство: 1
 Социальный статус: 10

4. ВОИНЫ - ГЛОССАРИЙ

*"Самурай без клана и без лошади –
 не самурай вообще"
 Хакагурэ*

АСИГАРУ (дословно «легконогий»). Низшая разновидность буси. Первоначально крестьянский запас, используемый кланом во время войны, но с очень немногими привилегиями. Как установленная группа буси они утвердились значительно позднее, во времена непрерывных гражданских войн.

БУСИ Общее обозначение для членов класса «воин» всех разрядов. Включали в себя такие классы как самурай и асигару.

ШОТЕКИ мятежник. Восстания были распространенным (и часто единственным) способом политического протеста на протяжении всей истории Японии. Мятежники могли быть кем угодно от горстки крестьян до целого клана самурая.

ШУГЕН Личный слуга или слуга, постоянно живущий в семье и иногда принимавший участие в бою, хотя крайне редко.

ДАЙМЁ Крупный военный феодал. Такой правитель мог бы равняться с английским бароном времен Войны Роз, хотя для истории Японии даймё имел гораздо больше абсолютного политического значения в пределах земель клана, чем его английский аналог.

ХАТАМОТО (Дословно «под знаменем»). В ранние времена они были просто знаменосцами – обычный представитель своего сюзерена (очень ответственная и опасная работа в сражении). В более поздних годах хатамото стал формальным классом буси с правами, примерно как своего рода младший даймё.

ХЭЙМИН общее обозначение для простого человека (то есть не-буси) и используемое в основном для обращения к людям, таким как сельские крестьяне.

ХИРАСАМУРАЙ Крестьянские солдаты, своего рода низший асигару.

ДЗИ-САМУРАЙ Воины-землевладельцы. Общее обозначение для значимых сельских землевладельцев, из буси, кто первоначально стал воином, чтобы защитить свои земли. Как лендлорды они создали сельскую политическую поддержку буси, поскольку они фактически контролировали производство риса и были строгими последователями самурайского образа жизни.

НИНДЗЯ низшая каста убийц. В старые времена так именовался любой головорез, который рискнул бы его жизнью убить врага. Позже ниндзя организовали себя в кланы и создали миф непобедимости. Это достигалось в основном осуществлением связи с общественностью, однако, как гласит история, ниндзя терпели неудачи намного чаще, чем преуспевали. Чаще всего их расценивали как социальные отбросы относительно самураев.

САМУРАЙ большая часть буси, который может быть определен как класс примерно между хатамото и асигару.

СЁГУН высший военный диктатор всей Японии. Основное социальное значение появилось не сразу, так как у титула фактически не было высшей исполнительной власти до начала семнадцатого века.

СОХЕИ монах-воин. Несмотря на то, что неформально они признавались как часть буси, их воинские навыки формировались для практических целей. Они изучали ряд боевых искусств, что изначально было вызвано необходимостью защиты от горных разбойников, конкурирующих храмов и военного правительства (Бакуфу).

ТАЙСЁ генерал.

ЯКУДЗА название японских криминальных кланов. В поздние годы они достигли высокой организованности, подражая кланам самураев, и управляли большей частью (а иногда и полностью контролировали) торговли в больших городах. Члены бригад якудзы были узнаваемы по красочным и довольно обширным татуировкам.

ЯМАБУСИ Монах-воин, преимущественно от горных храмов (священный «горный воин»).

5. ОРУЖИЕ – ГЛОССАРИЙ

*"Где есть преимущество, там
также есть изъян"
Японская пословица*

Классическая Япония исторически богата разнообразием экзотического и замечательного оружия. Полный список стал бы целой самостоятельной книгой (и фактически стал несколькими!). Здесь я включаю в описание только наиболее известные. Обращаю внимание, что традиционно наиболее общим оружием был меч, копьё, лук и нагината (примерно в таком порядке). Остальное оружие использовалось редко и не повсеместно, и просто добавляет местного колорита.

ОРУЖИЕ	ОПИСАНИЕ	КЛАСС
АИГУТИ	Маленький кинжал, легко скрываемый в одежде, нередко отравленный. Иногда использоваться как метательное оружие.	Ближний бой/ Метательное
БО	Длинный посох (6-7 футов длиной).	Стандартное
БОККЭН	Деревянный меч, используемый для тренировок.	Стандартное
ДАЙКЁ	Длинный боевой лук.	Метательное
ДАЙСЁ	Пара мечей, короткий и длинный, которые всегда носились самураем как показатель его ранга и статуса. Низкий статус буси (такой как асигару) мог носить только один меч.	Стандартное
ДОСИ	Кинжал.	Стандартное
ФЕРУДЗЕ	Специальное копьё с шаром на цепи на конце торца. Специализированное и необычное оружие, крайне трудное в освоении и эффективном использовании.	Стандартное
ФУТАЯМА-ЯРИ	Копьё, с крюком за острием. Чаще всего использовалось для сталкивания всадников с коня и обездвиживания их.	Стандартное
ГЕККЕН	Копьё, с клинком в форме полумесяца.	Стандартное
ИНОШИШИ-НО-ЯРИ	Копьё на кабана (с перекладной ниже острия).	Стандартное
ДЖИУ-ДЖИТСУ	Универсальная техника рукопашного боя.	Рукопашный
ДЗЮТТЭ/ДЗИТТЭ	Железный жезл с односторонней гардой в виде вилки. Любимое оружие судебных исполнителей, поскольку оно позволяло им зажимать клинок преступника в вилку, или помогало обездвигнуть непослушного самурая, без необходимости убивать его. Позже стало символом офиса полиции Токугава.	Короткое
ДЗЁ	Боевой посох (приблизительно 4-5 футов длиной).	Стандартное
КАГЕ-ЯРИ	Копьё с крючком.	Стандартное
КАМА	Серп с короткой ручкой.	Короткое
КАМА-ЯРИ	Копьё с серповидным лезвием	Стандартное
КАТАНА	Длинный меч. Основное и самое ценное оружие буси.	Стандартное
КАВА-НАВА	Шлюпочный якорь на веревке. Может показаться странным, но существовала целая система боя, основанная на этом оружии. Овладеть данным видом боевого искусства было тяжело, но применялось оно весьма эффективно.	Стандартное
КИСЕРУ	Утяжеленная курительная трубка – изначальное появление как вида оружия, скорее всего, произошло спонтанно.	Короткое

КОДАТИ	Короткий меч.	Короткое
КОНСАЙБО	Тяжелый, обитый металлом посох приблизительно 6 футов длиной.	Дробящее
КУМАДЭ	Шлюпочный якорь или якорь. Использовался как оружие в морских сражениях - главным образом потому, что при случае это было удобно.	Стандартное
КУСАРИГАМА	Сложное оружие, составленное из цепи и серпа. Оно было очень эффективно в руках эксперта, но крайне опасно в руках неопытного бойца.	Стандартное
КЮ	Лук.	Метательное
КЮСЭН	Лук и стрелы.	Метательное
МАГАРИ-ЯРИ	Копье-трезубец.	Стандартное
МАКУРА-ЯРИ	Короткое копьё, которое клали на кровать, под подушку, возле правой руки. Обычно не больше 2-3 футов длиной, в сложные времена были последней защитой против ассасинов.	Короткое
МАНРИКИГУСАРИ	Цепь с двумя грузами на концах. Часто использовалось как скрытое оружие очень удобное для того, чтобы спутать противника. Не использовалось неопытными воинами.	Короткое
МОДЗИРИ	Длинный шест с крюком для ловли и ограничения движения преступников. Обычно использовался полицией в группах по двое или трое.	Стандартное
НАГАМАКИ	Меч, с длинной рукоятью, равной по длине лезвию.	Стандартное
НАГИНАТА	Меч с очень длинной рукоятью. Популярное оружие у монахов-воинов.	Стандартное
НАГЕГАМА	Другая версия КУСАРИГАМА.	Стандартное
НИНДЗЯ-ТО	Меч с прямым лезвием и двуручной рукоятью.	Стандартное
НИ-ТЕН ДЗУЦУ	Не является оружием в прямом смысле – это школа, искусство фехтования, обучающая использованию сразу двух мечей: длинного и короткого (или два длинных меча) в бою.	Стандартное
НОДАТИ	Очень длинный меч.	Стандартное
НУНЧАКУ	Короткий, 2-секционный шест, связанный короткой цепью.	Короткое
ОНО	Топор или алебарда. Редко используемый.	Дробящее
ОЦУЧИ	Боевой молот.	Дробящее
О-ЮМИ	'Великий Арбалет' или разновидность катапульты.	
САИ	Сельскохозяйственный инструмент для прополки риса. Трезубец из стального стержня с двумя крючкообразными боковыми отростками. Обычно использовались парно.	Короткое
САТСУМАТА	Копье, с вилообразным острием.	Стандартное
САРИКЕН	Небольшой метательный металлический дротик	Ближний бой
САКУДЗО-ЯРИ	Посох, со скрытым копьем.	Стандартное
ШУКО	Зажимаемый в руке груз или рукавицы, используемые как своего рода «кастет» в рукопашном бою.	Ближний бой
СЮРИКЕН	Металлические метательные звездочки.	Метательное
СОДЕГАРАМИ	Длинный шест, с колючими крюками на конце	Стандартное
СУ-ЯРИ	Военное копьё.	Стандартное
ТАТИ	Другое название для Катана.	Стандартное

ТАНТО	Кинжал	Ближний бой
ТАКЭ-ХОКО или ТАКЭ-ЯРИ	Бамбуковое копьё.	Стандартное
ТЭППО	Фитильный мушкета	Метательное
ТЭППО-ЮМИ	Арбалет. Китайское оружие, очень непопулярное и редко используемое.	Метательное
ТЭССЭН	Железный веер. Использовался командующими и генералами как знак ранга, и часто как экстренное оружие защиты.	Короткое
ТЕТСУБО	Железный посох (6-7 футов длиной)	Дробящее
ТОНФА	Дубинка с ручкой (прототип полицейской дубинки). Часто используется в парах.	Ближний бой
УЧИ-НЕ	Короткое копьё. Похоже на макура-яри, но предназначенное прежде всего для метания. Не подходит для прямого поединка. Необычное оружие.	Метательное
ВАКИДЗАСИ	Короткий меч, сопутствующий меч к КАТАНА. Это оружие было бы сохранено самураем всегда.	Короткое
ЯРИ	Копьё.	Стандартное
ЯРИ-НАГЭ	Короткое копьё как УЧИ-НЕ, но предназначенное не только для метания. Использовалось в ближнем бою также как для метания.	Стандартное
ЮМИ-ЯРИ	Лук с лезвием на одном конце. Редко когда использовался в бою.	Стандартное
ЯВАРА-БО	Маленькое деревянное оружие продолговатой формы, разновидность кастета. Используется в рукопашном бою.	Ближний бой

ЧАСТЬ 2: ГЛАВНЫЕ ПРАВИЛА

1. ДВИЖЕНИЕ

*"Тот, кто совершает неверно первое движение -
несомненно будет проигравшим"
Японская пословица*

Движение осуществляется по гексагональной сетке. Все персонажи располагаются лицом к одной из граней шестиугольника, и передвигаются от гекса к гексу через грани. Каждое движение разделено на пять фаз. Персонажи могут или не могут двигаться в одну из фаз движения согласно следующим правилам:

В начале каждого движения игрок должен выбрать способ предназначенного движения. Оно может быть или **ТАКТИЧЕСКИМ** или **НЕТАКТИЧЕСКИМ**. Это ограничивает типы передвижений для оставшегося движения.

Тактическое Движение.

Перемещаясь тактически, скорость реакции персонажа определяет фазы, в которые возможно двигаться.

Скорость реакции	5	4	3	2	1
Фаза 1	✓	✓			
Фаза 2	✓		✓		
Фаза 3	✓	✓	✓	✓	
Фаза 4	✓	✓			
Фаза 5	✓	✓	✓	✓	✓

✓ = Может двигаться в эту фазу

Если персонаж **МОЖЕТ** двигаться в данную фазу, то он может предпринять любое из следующих действий:

НОРМАЛЬНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

- Передвинуться на один гекс вперед.
- Поворот на 60°, не перемещаясь.
- Встать или лечь не перемещаясь.
- Остаться на месте.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

- Передвинуться на один гекс вправо или влево, сохраняя текущее направление.
- Передвинуться на один гекс назад влево или назад вправо, сохраняя текущее направление.
- Передвинуться на один гекс прямо назад, сохраняя текущее направление.

Специальные действия не могут быть сделаны подряд, на последовательных фазах действия.

Нетактическое движение.

Выполняя нетактическое движение, все персонажи могут двигаться каждую фазу, независимо от скорости реакции, используя правила движения изложенные выше. Нетактическое движение является дополнительной помехой для ведения боя.

В дополнение к НОРМАЛЬНЫМ и СПЕЦИАЛЬНЫМ действиям, описанным выше, персонажи, двигающиеся нетактически, могут выбрать еще одно действие:

- Передвинуться на два гекса в текущем направлении.

Порядок движения.

Есть два возможных способа определения порядка движения.

I. *Письменный способ.* Игрок должен записать действия всех своих персонажей в каждой фазе движения. В этом случае все движения определяются фаза за фазой, и одновременно в пределах каждой фазы. Если вы желаете усложнить процесс игры, заставьте игроков записать движения для всех фаз заранее.

II. *Поочередный способ.* Игроки совершают движения всех своих персонажей по очереди, фазу за фазой. Если Вы используете навык инициативы, тогда персонажи с самой высокой инициативой могут выбирать первыми, двигаются ли они в данную фазу. Другой способ: бросается кубик для стороны с самой высокой инициативой, или позволяют игрокам ходить первыми поочередно в каждой фазе.

Стрельба и бой разрешены, как только ВСЕ движения в данной фазе были закончены.

Движение лошадей.

Лошадь всегда занимает два гекса. Лошадь может двигаться каждую фазу, независимо от скорости реакции наездника. Наездник может только попытаться изменить текущее действие своей лошади, но только во время активной фазы, определяемой скоростью реакции. Точно так же наездник может нанести атакующий удар только во время своей активной фазы действия. Наездник не может управлять лошадью и наносить атакующий удар нападения в одну фазу.

ДЕЙСТВИЯ ЛОШАДИ:

- Перемещение на 4 гекса прямо вперед не поворачивая (ГАЛОП).
- Перемещение на 3 гекса вперед с одним поворотом на 60° (ЛЕГКИЙ ГАЛОП).
- Перемещение на 2 гекса вперед с одним поворотом на 60° (БЕГ).
- Перемещение на 1 гекс вперед с одним поворотом на 60° (ШАГ).
- Перемещение на 1 гекс в сторону, не поворачивая (БОКОВОЕ ДВИЖЕНИЕ).
- Изменение направления на 60° (ПОВОРОТ).
- Перемещение на 1 гекс назад, не поворачивая (ОБРАТНОЕ ДВИЖЕНИЕ).

Лошади могут изменить скорость максимумом на 2 гекса за фазу, и только если это активная фаза действия наездника.

Лошади могут быть остановлены столкновениями с другими лошадьми, твердыми объектами, или по выбору. Пеший человек не останавливает лошадь - он всегда оказывается сбит ею.

Скачущая галопом или легким галопом лошадь может попытаться перескочить препятствия, используя следующую таблицу:

Бросается один K10, значение которого по таблице определяет неудачу (то есть отказ лошади):

Навык Наездника	Мастер	Эксперт	Хороший	Обычный	Плохой	Неопытный
Препятствие:						
Низкая Преграда	0	0-1	0-1	0-2	0-3	0-5
Высокая Преграда	0-1	0-2	0-4	0-6	0-8	0-8
Баррикада	0-2	0-3	0-4	0-5	0-6	0-6
Линия копий	0-3	0-3	0-4	0-5	0-5	0-7
Ров (1 гекс)	0	0	0	0-1	0-2	0-3
Ров (2 гекса)	0	0	0-1	0-2	0-3	0-4
Ров (3 гекса)	0	0-1	0-1	0-2	0-4	0-5

Если лошадь откажется, то она немедленно остановится. Наездник должен бросить один K10, чтобы остаться на лошади:

Уровень Наездника	Необходимое число
Мастер	1 +
Эксперт	2 +
Хороший	3 +
Обычный	4 +
Плохой	6 +
Неопытный	8 +

Не удержавшиеся в седле наездники немедленно падают на землю.

Потеря равновесия

Шанс пешего персонажа потерять равновесие, споткнуться или даже упасть зависит от выполняемых им действий. Бросается один K10, что бы определить, упал ли персонаж:

- Оттесненный атакой назад в гекс, с лежащим телом: Значения 0-3.
- Вынужденный отход с боем в закрытый гекс (то есть огражденный) или спутанный ограничивающим оружием: Значения 0-4.
- Перепрыгивающий низкое препятствие: Значения 0-5 (-1 если бронированный).
- Вынужден отступить с боем в гору или шагает вверх: Значения 0-4.
- Вовлечен в бой в эту фазу на скользкой поверхности (то есть грязь или снег): Значения 0-3.

Эти значения могут быть изменены боевым навыком тестируемого. Если его лучший навык оружия 7 или более - тогда +2 к значению кубика

2 или меньше тогда -1 от значения кубика.

Падение пешего персонажа обычно не причиняет ран.

Падение

*"Даже обезьяны иногда
падают с деревьев"
Японская пословица*

При падении с большой высоты персонаж может пораниться. Бросается один К10:

Падение с лошади или окна первого этажа	Более высокие падения (больше чем 10 футов)	РЕЗУЛЬТАТ
-	0 или меньше	Умер
-	1-2	Потеря сознания
-	3	4 боевых стресса и 1К6 ран.
-	4	4 боевых стресса и 1К3 ран.
0 или меньше	5	4 боевых стресса.
1	-	3 боевых стресса.
2	6 или больше	2 боевых стресса.
3-4	-	1 боевой стресс.
5 или больше	-	Нет эффекта.

Для каждых 10 футов падения свыше 10: -1 к значению кубика

2. ЛУК И СТРЕЛЫ

*"Если лук оттянут достаточно сильно
стрела сможет пронзить что угодно"
Японская пословица*

Навык обращения с различным метательным оружием в старой Японии определяется значением «навык оружия», аналогично с любым другим оружием. Так же уровень навыка оружия специфичен для каждого вида оружия.

Подготовка к стрельбе

Перезарядка может быть произведена только в «тактическом» режиме.

Время, потраченное на перезарядку, зависит от навыка обращения с оружием.

Уровень Навыка:	≤0	0-4	5-7	8 ≥
Лук	4	3	2	1
Арбалет	4	4	3	2
Сюрикен	3	2	1	0
Мушкет	15	15	13	11

Время измеряется в ходах.

Стрельба

*"Лук тактически важен в
начале сражения"
Миямото Мусаси*

Оружие может использоваться только в активной фазе игрока. Никакое другое действие в этой фазе не разрешается.

Стрельба разрешена только в «тактическом» режиме (т.е. при выборе тактического движения).

Основной шанс попадания из различного оружия показан ниже (сложите числа на 2 x K10)

Диапазон (в гексах)	10	20	30	40	50	60	70	80
Лук или самовзводный арбалет	10	12	12	13	16	19	22	25
Арбалет	10	10	11	12	13	14	15	19
Мушкет	13	15	17	21	25	30	-	-
Метательное оружие	12	18	22	-	-	-	-	-

Число в таблице или выше означает поражение цели размером с человека.

ДОПОЛНИТЕЛЬНО:

[+] Добавляют навык оружия персонажа для данного оружия.

[+] За каждый полный ход, потраченный на приближение к цели, максимум до трех ходов: +1 (не относится к мушкетам или метательному оружию).

ЦЕЛЬ...		СТРЕЛОК...	
Галоп	-1	На стоящей лошади	-1
Плохая видимость	-2	На идущей лошади	-2
«Вторичная цель»	-2	На скачущей лошади	-3
Частично затененный	-1	На быстро скачущей лошади	-4
Нетактическое передвижение	-1	На галопирующей лошади	-5
	Поворот на 60° в эту фазу		-2
	Раненный (за рану)		-1
	За боевой стресс		-1
	Под обстрелом		-1

ЭФФЕКТ ПОПАДАНИЯ: Значение одного K10:

Стрельба из:

Значение кубика	Арбалет или Мушкет	Лук	Сюрикен или Сарикен	Камни
9+	8 ран	6 ран	4 раны	3 боевой стресс
8	6 ран	4 раны	3 раны	2 боевой стресс
6-7	4 раны	3 раны	2 раны	2 боевой стресс
4-5	3 раны	2 раны	1 рана	1 боевой стресс
2-3	2 раны	1 рана	Промах	Промах
1	1 рана	Промах	Промах	Промах
меньше	Промах	Промах	Промах	Промах

ВЫЧИТАЕТСЯ:

-1 цель в легкой (частичной) броне

-2 цель в броне

-3 цель в тяжелой (полной) броне

Вторичные цели

Если изначальная цель не поражена, то есть шанс, что стоящий рядом персонаж мог бы быть поражен вместо нее. Все персонажи в пределах одного гекса, или двух гексов вниз от цели ИЛИ любой персонаж, участвующий в поединке с целью, считаются вторичными целями. Дополнительно бросается кубик (отдельно для каждой цели), чтобы поразить потенциальную вторичную цель, пока все не будут брошены кубики для всех, или не определится попадание. Не забудьте использовать модификатор «-2» для вторичных целей при определении попаданий.

Множественные попадания

Если результат на попадание (после прибавления всех модификаторов) в два или более раз выше чем число необходимое для попадания, то для определения результата кидается столько кубиков, во сколько раз было превышено число необходимое для попадания. Это отражает особо эффективные одиночные выстрелы (например, через смотровую щель и т.д.)

Мушкетеры

*"Изнутри укреплений,
мушкет не имеет равных среди оружия"
Миямото Мусаси*

Всякий раз, при стрельбе из мушкета бросается кубик K10 для определения получился ли выстрел.

Уровень навыка	≤0	0-4	5-7	8≥
Результат				
Не стрелял (может попробовать снова в следующую фазу)	0-2	0-1	0-1	0
Осечка (2 фазы для замены фитиля)	3-5	2-4	2-3	1-2
Выстрел	6-9	5-9	4-9	3-9

-2, если идет дождь.

Если заряженный мушкет брошен, или мушкетер выполняет нетактическое передвижение с зараженным мушкетом, то при значении броска одного K10 - «4 и более» фитиль мушкета считается потерянным и необходима замена фитиля перед попыткой стрелять.

3. ЗВОН КЛИНКОВ

"Ожидание удачи походит на ожидание смерти"

Японская пословица

Поединок

*"Жизнь человека столь хрупка
как утренняя роса"
Японская пословица*

Каждая фигурка может сделать только один «атакующий удар» за фазу. Оборонных движений и парирований может быть сделано любое количество за фазу. Только при использовании атакующего удара можно поранить противника или влиять на него – и, следовательно, успешная защита - просто успешное парирование и ничего больше. В бою на мечях бросается по одному K10 за сторону - за удар или парирование. В общем, более высокое число выигрывает.

ПРИМЕР:

Хидеори борется с Якитоми. Каждый может атаковать в эту фазу, так что каждый бросает кубик.

Хидеори превзойден численностью Норои и Мурасаки. Он должен бросать кубик дважды - каждый кубик для отдельного противника, в то время как его враги бросают по одному кубику каждый, и результаты каждой пары противников сравниваются.

ДОБАВЬТЕ к каждому значению кубика модификаторы личного навыка, ситуации и положения, и самое высокое значение определит победителя. Каждый результат боя на клинках зависит от разницы в окончательном подсчете следующим образом:

- ❖ **ОДИНАКОВЫЕ ЗНАЧЕНИЯ:** Никакого результата. Все атаки были парированы. Если оба атаковали одновременно, тогда оба парировали.
- ❖ **РАЗНИЦА 1:** Победитель оттесняет проигравшего назад на один гекс, по направлению от себя. Ран не получает никто.
- ❖ **РАЗНИЦА > 1:** Разница в значениях - число ран, полученных проигравшим. Кроме того, проигравший также отодвигается назад.

Нормальный человек получает 5 ран, и, получив шестую, умирает.

Воины с оружием с диапазоном больше одного гекса (см. далее «зоны ведения боя»), может всегда попытаться начать поединок с персонажем, подошедшим ближе диапазона оружия.

Это - единственный случай, когда персонаж может атаковать вне своей нормальной активной фазы.

Персонаж должен вступить в бой, по крайней мере, защититься, со всеми персонажами, атакующими его (кроме случаев, когда это невозможно – в случае с определенным, специальным оружием).

Трупы должны быть отмечены на гексагональной сетке в месте падения, предпочтительно фишками или специальными маркерами. Труп обычно занимает два гекса.

Есть четыре класса боевых модификаторов: навык оружия, фактор различия оружия, тактические факторы и зона ведения боя.

Навык оружия

Добавьте число навыка оружия фигурки к броску кости.

Фактор различия оружия

Это основные различия между классами оружия и их системами применения.

VS	Тяжелое оружие	Рукопашная	Оружие ближнего боя	Короткое оружие	Стандартное оружие
Стандартное оружие	0	+2	+2	+1	0
Короткое оружие	-1	+2	+1	0	-1
Оружие ближнего боя	-2	+1	0	-1	+2
Рукопашная	-2	0	-1	-2	-2
Тяжелое оружие	0	+2	+2	+1	0

Фактор различия оружия считается ТОЛЬКО один раз, например:

Воин с оружием ближнего боя против воина с тяжелым оружием. Любой может применить модификатор: воин с оружием ближнего боя -2 к кубу, ИЛИ воин с тяжелым оружием +2, но не оба.

Тактические Факторы

По колено в воде	-1	Несколько персонажей в гексе	-2
По пояс в воде	-2	На скользкой поверхности	-1
По грудь в воде	-3	Лежащий на земле	-2
В огражденном гексе	-3	За каждые две раны	-1
Препятствия	-1	5 ран	-1
Тяжелое, неудобное оружие, с диапазоном три и больше гексов			-2
Спутанный ограничивающим оружием			-3
Брошенный меч, смена или восстановление оружия в эту фазу			-4
Окружен двумя противниками			-2
Окружен тремя противниками			-3
Окружен четырьмя противниками			-4 (и так далее...)
Каждый боевой стресс фигурки			-1
Нетактическое перемещение			-3
Не может парировать удар			-6

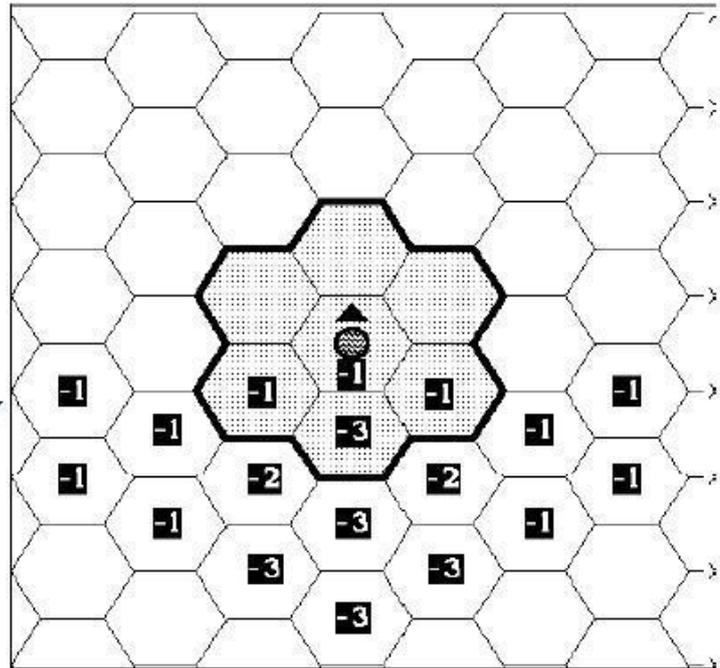
Зона ведения боя

*"Нагината ценится ниже
копья на поле боя"
Миямото Мусаси*

У каждого оружия есть своя зона поражения, и слабые пункты. Следующий раздел описывает основные типы оружия. Дополнительные описания даны в конце правил.

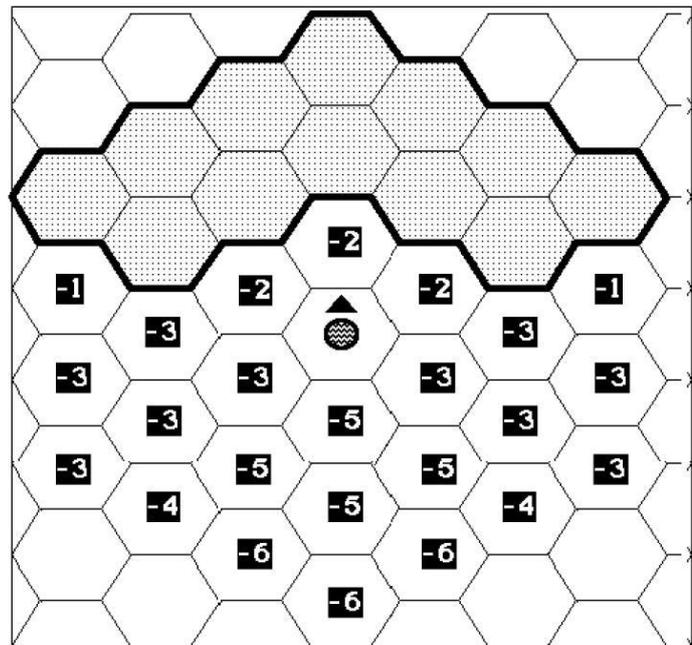
Зона ведения боя
боя

ОРУЖИЕ: КАТАНА
ВАКИДЗАСИ
БОККЭН
ДЗЁ
ТОНФА
НУНЧАКУ
ШОРИНЖЕ-
КЭМПО
ДЖИУ-ДЖИТСУ



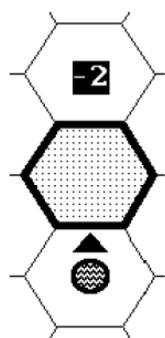
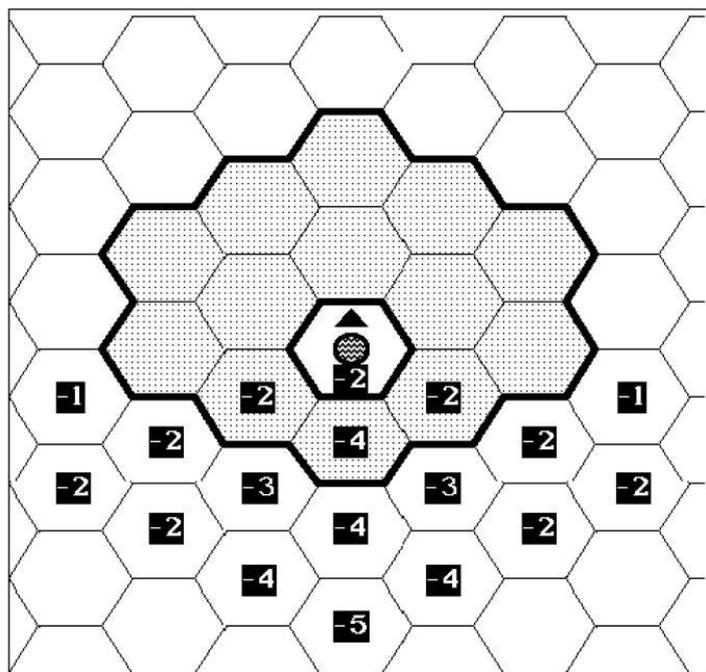
Зона ведения боя

ОРУЖИЕ: ЯРИ
(обычной длины)



Зона ведения боя

ОРУЖИЕ: НАГИНАТА
НАГАМАКИ



Расшифровка:

-Применяется, если враг стоит в этом гексе

-Гекс, в который можно провести атаку данным оружием

- Расположение и направление атакующего персонажа

Дробящее оружие

Раны от такого оружия причиняются не так, как от колющего или режущего оружия. Во время поединка бросается кубик K10, аналогично бою на мечах, но берут число ран, которые были бы нанесены и добавляют к значению K10.

Итоговое значение Результат

- 16 + Проигравший сразу убит.
- 11-15 Проигравший без сознания до конца игры.
- 9-10 4 раны и 2 боевых стресса.
- 7-8 2 боевых стресса.
- 4-6 1 боевой стресс.
- меньше чем 4 Удар вскользь - промах.
- +2, используя КОНСАЙБО или ОНО
- +3, используя ТЭТСУБО
- 1 если безоружен.

Помните, что отталкивания проигравшего назад применяется при любом результате.

Факторы боевого стресса являются кумулятивными и могут быть восстановлены до нормального состояния духа за одно полное движение - при условии, что персонаж не перемещается и не предпринимает никаких других действий.

Персонажи больше чем с 4 боевыми стрессами теряют 1 фазу действия

больше чем с 6 боевыми стрессами 2 фазы

больше чем с 8 боевыми стрессами 3 фазы, и так далее.

В конечном итоге это может полностью демобилизовать персонажа (т.е. персонаж ошеломлен).

Любой персонаж с 15 или больше боевыми стрессами - небоеспособен до конца игры (деморализован).

Броня

В классической Японии применялся очень широкий диапазон разнообразных видов брони. В этих правилах они скомпонованы в четыре общие категории.

- a. **Небронированный.** Нет никакой специальной защиты.
- b. **Легкая (частичная) броня.** Частичная броня, в любой комбинации - обычно только нагрудник и шлем. Большинство асигару попадает в эту категорию.
- c. **Броня.** Самая основная броня самурая. Включает шлем, нагрудник, набедренные щитки, наплечники и т.д. главные уязвимые области защищены.
- d. **Тяжелая (полная) броня.** Все тело защищено, включая маску лица, полную защиту ног и рук. Из-за ограничений в движениях, наложенных полной броней, столь защищенные персонажи проигрывают одну фазу действия.

Эффект брони состоит в том, чтобы позволить владельцу игнорировать некоторые эффекты ран от одной любой атаки:

Воины в тяжелой броне могут проигнорировать 3 раны от одной любой атаки.

Воины в броне могут проигнорировать 2 раны от одной любой атаки.

Воины в легкой броне могут проигнорировать 1 рану от одной любой атаки.

Важно помнить, что броня не оказывает абсолютно никакого значения для определения выигрыша или проигрыша в поединке, только на полученные раны.

Лошади в бою

*"Лошади должны идти уверенно"
Миямото Мусаси*

При нормальных обстоятельствах бой будет между всадником и его противником. Только оружие с диапазоном два или больше гекса вероятнее поразит лошадь, чем всадника. Наездник при этом попытается защитить свою лошадь.

Навык верховой езды наездника в бою добавляет ДОПОЛНИТЕЛЬНО к его навыку оружия и другим факторам следующие модификаторы:

Навык верховой езды	Модификатор
Мастер/Эксперт	+2
Хороший	+1
Плохой	-1
Неопытный	-3

Скорость лошади также влияет на всех противников в 120°-ной зоне перед лошастью, давая дополнительную премию в бою:

Легкий галоп	+1
Галоп	+2

Обычно, оружие использовавшееся верхом на лошади, будет иметь диапазон 1 гекс (яри - исключение, см. ниже). Использование оружия верхом на лошади на полную длину требует определенного минимума соотношения скорости/навыка:

Навык верховой езды:	Мастер	Эксперт	Хороший	Обычный	Плохой	Неопытный
Максимальная скорость для полного использования:	Галоп	Легкий галоп	Бег	Ходьба	Стоящая	Невозможно

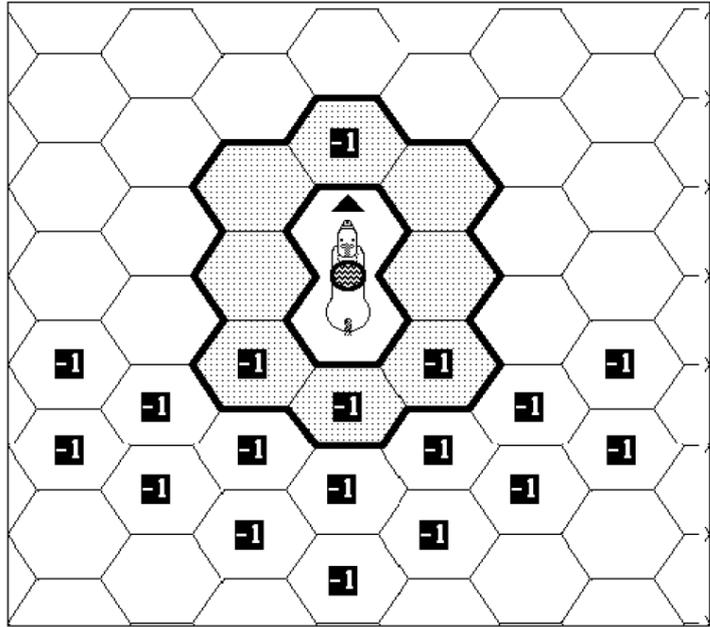
Столкновения. Лошадь в легком галопе или галопе, которая сталкивается с человеком, собьет его. Наездник может начать бой с ним, если это возможно, до того, как лошадь собьет его. Если скорость лошади будет меньше, человек может отскочить в сторону. Наездники не могут вовлечь в поединок персонажей, подпадавших под лошадь.

Если лошади сталкиваются, бросьте один K10, чтобы определить, сброшен ли наездник, используя таблицу на странице 13.

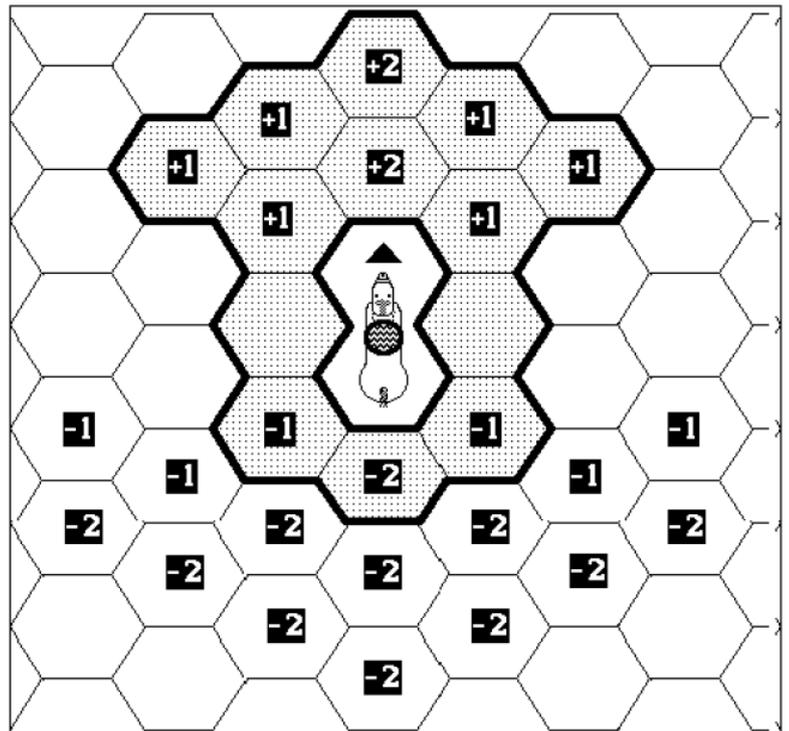
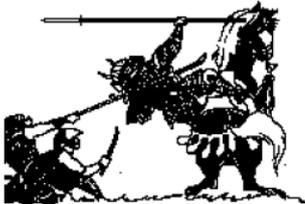
Зона ведения боя верхом.

Зона ведения боя верхом

ОРУЖИЕ: КАТАНА
НАГИНАТА
НАГАМАКИ



ОРУЖИЕ: ЯРИ



4. СТРАХ И ХРАБРОСТЬ

*"По мере приближения к врагу
тигры в наших сердцах становятся ягнятами"
Японская пословица*

Лидерство

*"Он должен знать их моральный
дух, и поощрять их, когда необходимо"
Миямото Мусаси*

Персонажи игрока автоматически определены как лидеры (вне зависимости от статуса). Они не должны проходить проверку на личную мораль. Все другие (независимые) группы имеют лидера. Для группы крестьян это мог бы быть асигару или старший член деревни с военным опытом. В общем, персонаж с самым высоким социальным статусом был бы определен лидером. Лидеру всегда оказывалось полное доверие, даже среди самураев. Вот почему мораль в этой игре так сильно зависит от присутствия или отсутствия лидера.

Мораль

Популярное восприятие воина-самурая как бесстрашного бойца, который всегда сражался до смерти, немного не оправдывает историческую действительность. Это суждение было верно, когда они (самураи) оказывались чрезвычайно храбрыми в безнадежных ситуациях, но также они были чрезвычайно прагматичны в войне вообще, и признавали ценность тактического (или даже стратегического) преимущества. Иногда даже самурай мог решить, что у него имеется более неотложное дело, чем поле битвы.

Бросок одного К10 для группы, когда в ней:

Несчастный случай, мертвый, без сознания или раненный.

Попавшие под обстрел мушкетов.

Потеряно половина или больше начального состава (каждое движение)

Неожиданная засада.

Происходит ситуация, признанная соответствующей.

Добавьте модификаторы следующих факторов как сопутствующих:

Каждый раненый соратник в этот ход	-1
Каждый убитый соратник с начала игры	-1
Лидер группы убит в этот ход	-3
Большое численное превосходство противника	-1
Потери врагов больше собственных	+1
Пешие воины угрожают приближающимся всадникам	-1
Большинство врагов в зоне видимости отходит	+2
Лидер группы убит членом низкого социального класса	+2
Дружественные войска более высокого статуса убегают	-2

Плюс значение навыка лидерства предводителя группы.

РЕЗУЛЬТАТ	ТИП ГРУППЫ		
	Буси	Асигару	Хеймин
10+	Продолжает бой	Продолжает бой	Продолжает бой
8-10	Продолжает бой	Продолжает бой	Не продвигается
5-7	Продолжает бой	Не продвигается	Отступил
3-4	Не продвигается	Не продвигается	Отступил
От -1 до +2	Не продвигается	Отступил	Убежал
Менее -1	Отступил	Убежал	Убежал

"Отступил" - должен удалиться от врага, но движение может быть тактическим.

"Убежал" - нетактическое движение прочь от врага.

Персонаж игрока может выбрать личное игнорирование результата - но группа будет реагировать согласно общим правилам.

"Отступающий человек спускает свои паруса"
Японская пословица

5. ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ БОЕВЫЕ ПРАВИЛА

*" Даже если человеку внезапно отрубить голову,
он может сделать одно действие"
Хагакурэ*

Этот раздел содержит дополнительные правила, которые охватывают некоторые из наиболее необычных типов боя, тайного или экзотического оружия.

Столкновения

Любые персонажи могут столкнуться. Столкновение рассматривается как движение в тот же гекс, где находится парирующий. Парирующий может сделать удар своим оружием, как только атакующий приблизится, независимо от фазы действия парирующего. Если атакующий поражен, то его движение остановлено. Если он не останавливается, тогда он сталкивается с целью. Если оба персонажа закончили движение в одном гексе – бросок одного К10 для проверки на падение:

Парирующий стоит	Оба двигаются	Результат
8-9	7-9	Оба падают
7	5-6	Парирующий падает
6	4	Атакующий падает
0-5	0-3	Никто не падает

Столкнувшиеся персонажи не могут выполнить атакующий удар в этой же фазе. Парирующий в случае столкновения получает один К3 боевого стресса. Как только произошло столкновение, оба могут выбирать - бороться ли на следующей фазе действия.

ФЕРУДЗЕ

Это - сложное оружие, включающее копьё и утяжеленную цепь. Оно может использоваться или как короткое копьё или как цепное колющее оружие с диапазоном 3 гекса (но не как спутывающее оружие).

I. Атака цепью. Атака цепью может быть проведена в любую фазу, но только один раз за ход. (цепь должна быть возвращена после атаки). Зона поражения дана в следующем разделе.

II. Короткое копьё.

Кроме того, часть цепи этого оружия может быть скрыта внутри копья и использоваться в качестве внезапного удара. При первом использовании атакующий получает дополнительный модификатор +2 за внезапную атаку.

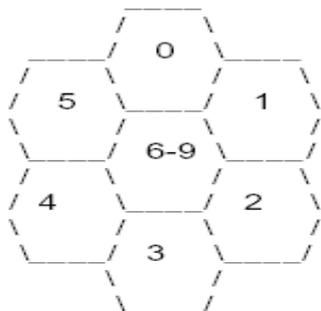
Борьба

Фигурки, пытающиеся бороться, должны сначала сойтись в одном гексе любым обычным движением или столкнувшись (см. выше). Результаты схватки определяются по общим правилам, как при поединке без оружия, проигравший считается брошенным на землю и получает один Кб

боевого стресса. Во время борьбы ни один из борцов не может защититься против атаки извне – в случае такой атаки каждый из борцов может попасть под удар с вероятностью 50 на 50.

Только оружие ближнего боя может использоваться во время борьбы, все другие виды бесполезны.

Победитель одного раунда борьбы всегда может выбрать, заканчивать борьбу или нет. Борьба не приводит к результату отталкивания проигравшего как обычный бой с оружием, перемещение происходит случайным образом, определяемым значением одного К10:



ИИЙ-ДЗЮЦУ

Иай-дзюцу - это искусство убийства противника. Оно требует мгновенного обнажения меча в момент вражеской атаки, на улице или в помещении, в сидячем или стоячем положении, во время ходьбы по ночной дороге. Использовалась эта технология немногими, и была доступна только после длительной практики – поэтому в правилах пользоваться ей разрешено только самураю или ронину с навыком 5 или больше.

Иай-дзюцу имеет собственный уровень квалификации, как отдельный навык оружия. При броске одного К10 и значении равном уровню навыка или меньше обнажение оружия прошло успешно.

Если меч успешно обнажен, то персонаж может проигнорировать штраф «смена оружия в эту фазу». При первом использовании владеющий техникой получает дополнительный модификатор +2 в бою за внезапную атаку.

КАВА-НАВА

Это - шлюпочный якорь и веревка, используемый как оружие.

Диапазон данного оружия 4 гекса. Возможно проведение двух типов атак - удар или сбивание с ног. Тип атаки должен быть определен прежде, чем проведена атака (зону поражения см. в следующей секции). Только одна атака в ход с диапазоном 3 или 4 гекса может быть сделана в любую фазу, поскольку нужно время для возврата оружия. При попытке сбить противника с ног, атакующий должен победить со счетом 3 или больше, чтобы опрокинуть противника. Проигравший получает один К6 боевого стресса. При проведении ударной атаки оружие расценивается как дробящее по общим правилам.

КИ-ЭЙ

Это (вероятно) мифическая способность доминировать или даже победить врага силой духа (Ки) выраженный громким криком или Ки-эй. Большинство современных японских военных

искусств продолжают эту традицию. Как и у любого оружия у него есть уровень навыка, но выкрик, как оружие будет доступен только для лучших воинов. См. зону ведения боя в следующей секции. Примечание: крик воздействует на ВСЕ фигурки в отмеченной области. Это позволяет классифицировать Ки-эй как массовое оружие.

Кричащий не может перемещаться или защищать себя оружием, используя Ки-эй. Каждая фигурка попавшая в область воздействия должна кидать один К10. Если цель также владеет навыком Ки-эй, она может противопоставить свой навык Ки-эй навыку кричащего. Значение, равное навыку кричащего или меньше, вызывает «попадание». Каждое «попадание» означает эффект отталкивания и один Кб боевого стресса на цель.

КУМАДЭ

Кумадэ – это шляпочный якорь (без веревки), используемый в бою. Расценивается как дробящее оружие с диапазоном только 1 гекс. Используйте зону боевых действий катаны.

КУСАРИГАМА или НАГЕГАМА

Кусаригама представляет собой сочетание нескольких типов оружия в одном. Это одновременно и клинковое оружие, и оружие типа палки или дубинки, и цепь. Ввиду сложности использования обычно использовалось только экспертом или мастером. Может использоваться тремя способами:

I. Цепь. Цепь может поражать как показано в разделе 6. Атака цепью может быть проведена только раз за ход в любую фазу. (цепь должна быть возвращена после атаки).

II. Спутывающее оружие. Максимальный спутывающий диапазон - 3 гекса. Бросаются кубики как при обычном поединке. Если атакующий выиграл 3 или больше - проигравший спутан и должен бросать кубик, чтобы определить, споткнулся ли он и (или) упал (см. «Потеря равновесия» выше). Впоследствии, при проведении атаки, проигравший будет использовать модификатор «спутан».

III. Серп, как часть оружия, можно рассматривать как короткий боевой меч. Очевидно, если противник уже был спутан (как описано выше), тогда использующий данное оружие может весьма эффективно использовать серп для убийства в ближнем бою.

МАНРИКИГУСАРИ

Длинная стальная цепь, с двумя грузами на концах. По технике использования была легче, чем Кусаригама. Диапазон оружия 2 гекса, зона ведения боя показана в следующем разделе. Атака может быть сделано в одну любую фазу хода (цепь должна быть восстановлена после атаки). Цепь без труда пряталась, и в основном использовалась как скрытое оружие в местах, где ношение оружия было запрещено. При первом использовании оружия, атакующий получает боевую премию +2 за ее неожиданное применение. Использовалось также как спутывающее оружие. При победе со счетом 3 или больше – противник спутан.

МОДЗИРИ и СОДЕГАРАМИ

Длинный шест с крюком, используемый городской полицией для обездвиживания грабителей, ниндзя или пьяных самураев. Крючки или шипы на конце оружия были искривлены, и при захвате

одежды правонарушителя, удерживали его вне зоны досягаемости меча. Естественно, наибольшая эффективность достигалась при групповом использовании данного оружия на одну цель. Зона ведения боя такая же, как у яри. Чтобы спутать противника, необходимо выиграть бой со значением 3 или больше. Если спутывание прошло успешно, жертва должна бросать кубик для определения потери равновесия.

Если жертва остается на его ногах, она может попытаться вырваться на свободу на следующей фазе действия. Это оружие может также использоваться для нанесения ран, а не обездвиживания. Используйте зону ведения боя и правила для бо (длинный посох).

НИ-ТЕН ДЗУЦУ

Искусство одновременного использования длинного и короткого меча в бою. Хотя самурай всегда носил два меча, они редко фактически использовали оба в бою. Использование двух мечей является было трудным и утомительным. Для этой техники определяется собственный уровень квалификации.

Поскольку атакующий удар проводится всегда одной рукой, при успешной атаке повреждения противника уменьшаются на 1 рану (за счет снижения силы удара). Поскольку у воина два оружия, это увеличивает его шансы на успешное парирование. При парировании добавьте дополнительно +2 к значению кубика. При одновременной атаке и парировании, модификатор относится только к значению кубика парирования.

Возможность парировать атаки по более широкой дуге отражена в модифицированной зоне ведения боя в следующем разделе.

ЯДОМЕДЗЮЦУ

Ядомедзюцу – «искусство ловли стрел»; боевая техника, позволяющая парировать летящие стрелы, сюрикены и прочее метательное оружие. Может быть проведено при использовании следующего оружия:

БОККЭН	ДАЙСЁ	ДЗУТТЕ	КАТАНА
КОДАТИ	МАКУРА-ЯРИ	НАГИНАТА	ДЗЁ
НАГАМАКИ	ТЭССЭН	УЧИ-НЕ	ВАКИДЗАСИ

Или любая техника рукопашного боя (не помогает против Сарикенов и Сюрикенов).

Эта техника не работает против пуль мушкета или болтов арбалета.

Персонажам дают оценку навыка в Ядомедзюцу для каждого оружия – навыки отмечаются отдельно для каждого оружия (навык с катаной не равен навыку с нагинатой).

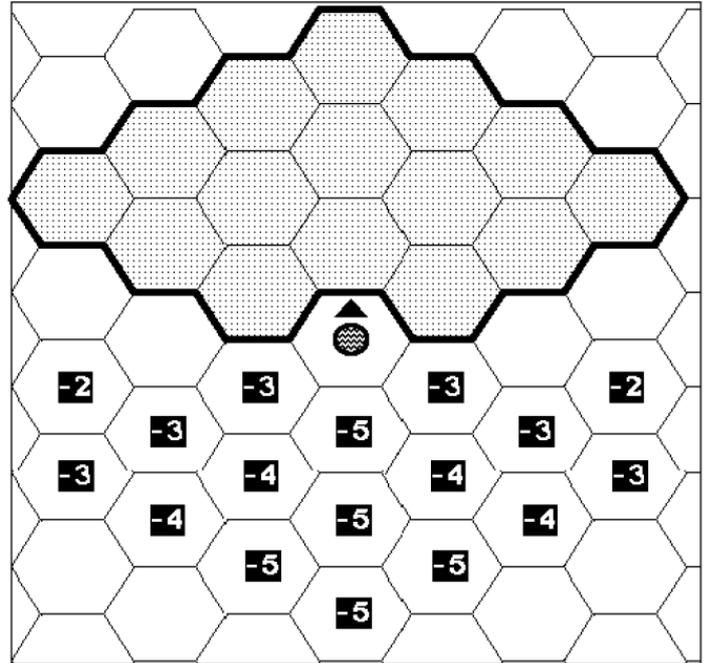
Бросается два К10 (значения суммируются) и при сумме равной или меньшей значению навыка - стрела отбита в полете.

+1 к кубикам для каждой стрелы после первой, успешно парированной в эту фазу.

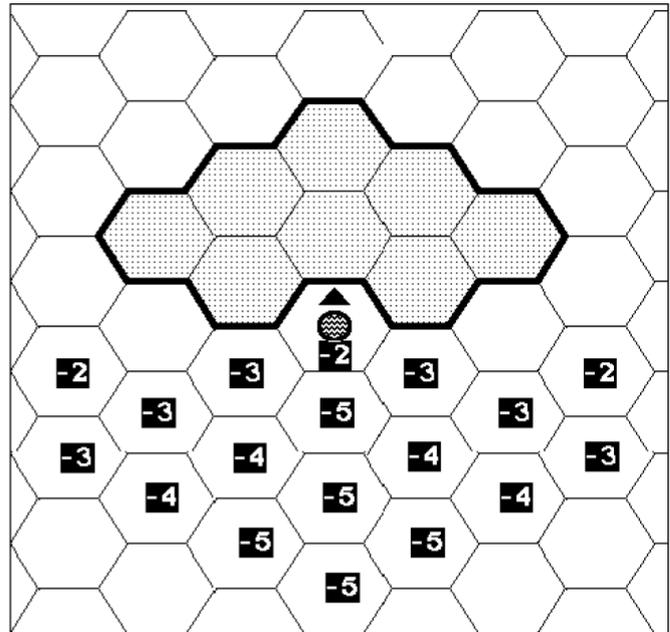
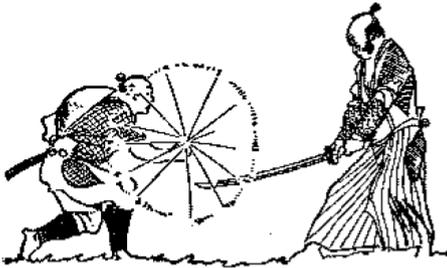
+4, пытаюсь парировать сюрикен или сарикен.

6. ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ЗОНЫ ВЕДЕНИЯ БОЯ

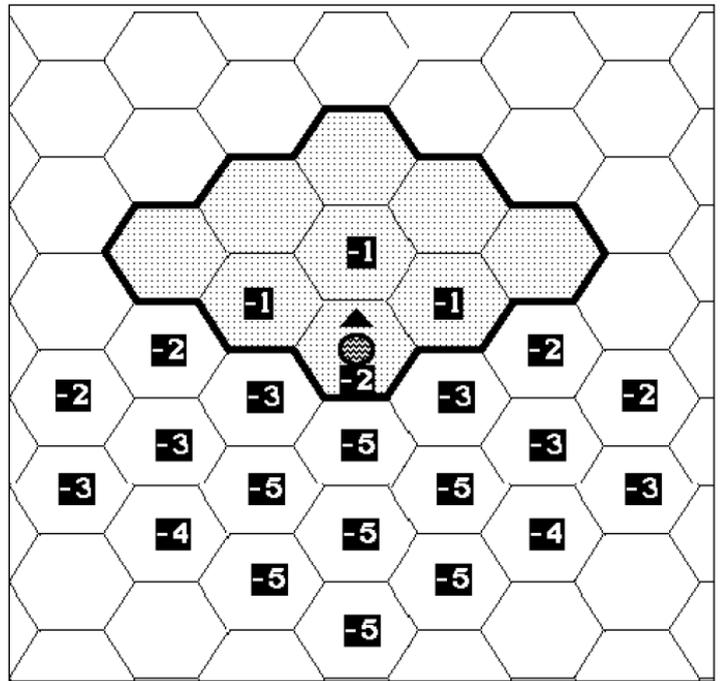
ОРУЖИЕ: КУСАРИГАМА
НАГЕГАМА



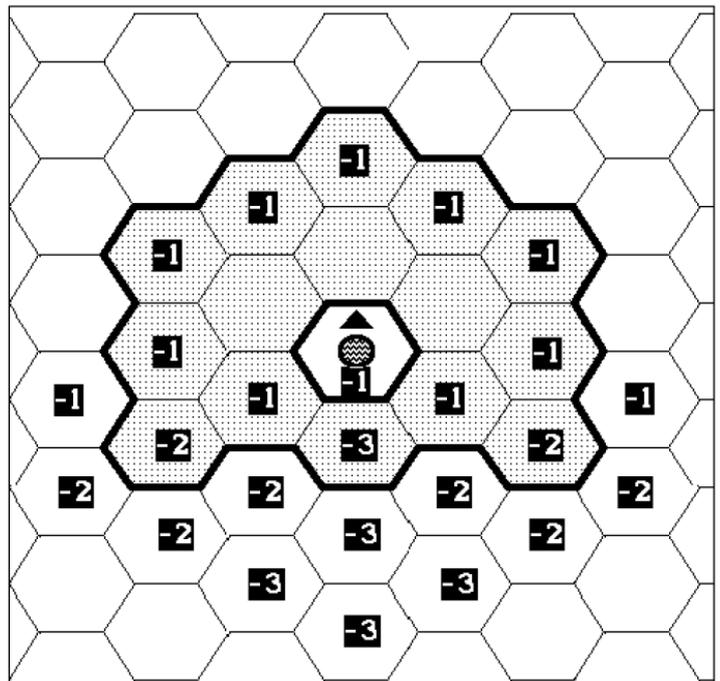
ОРУЖИЕ: МАНРИКИГУСАРИ



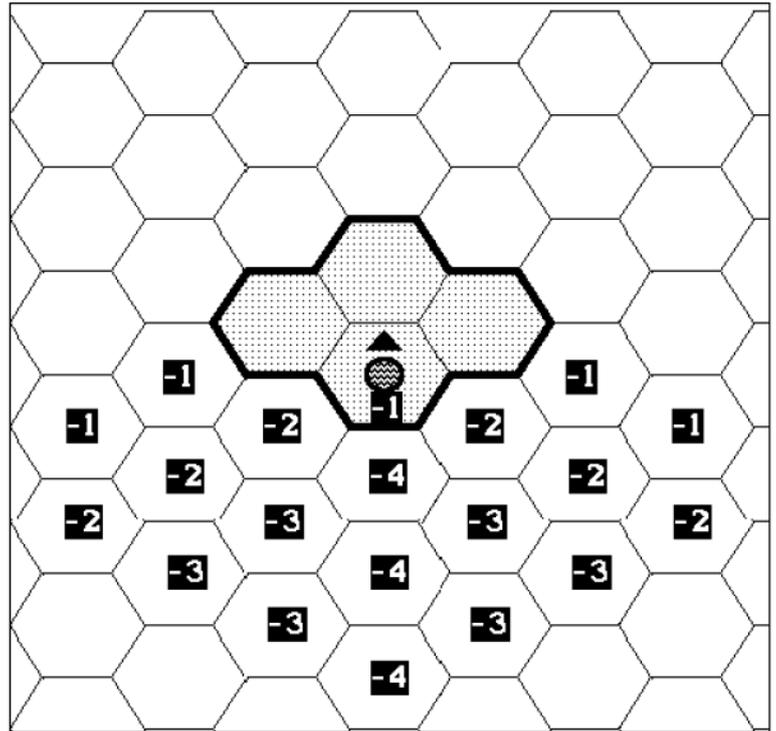
ОРУЖИЕ: ЯРИ (короткое)



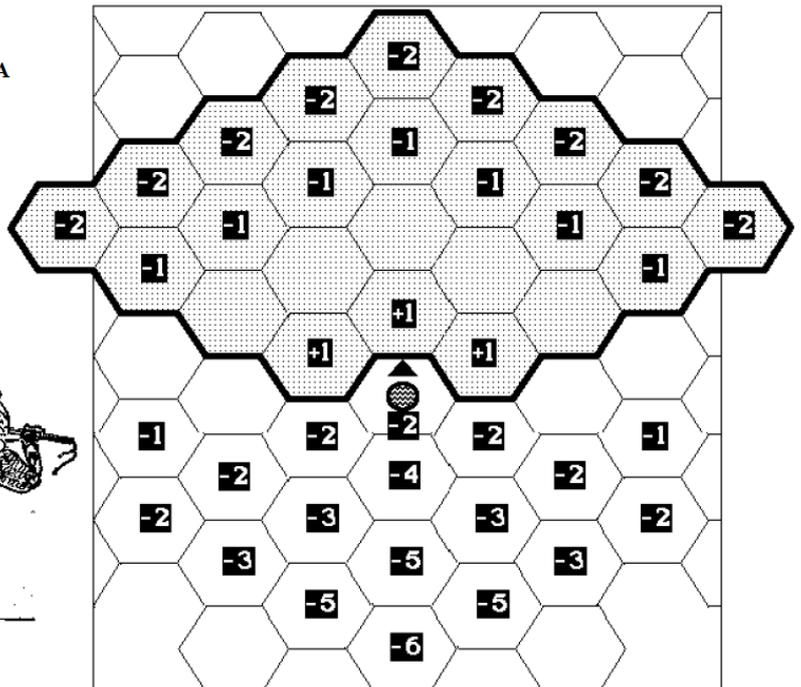
ОРУЖИЕ: БО



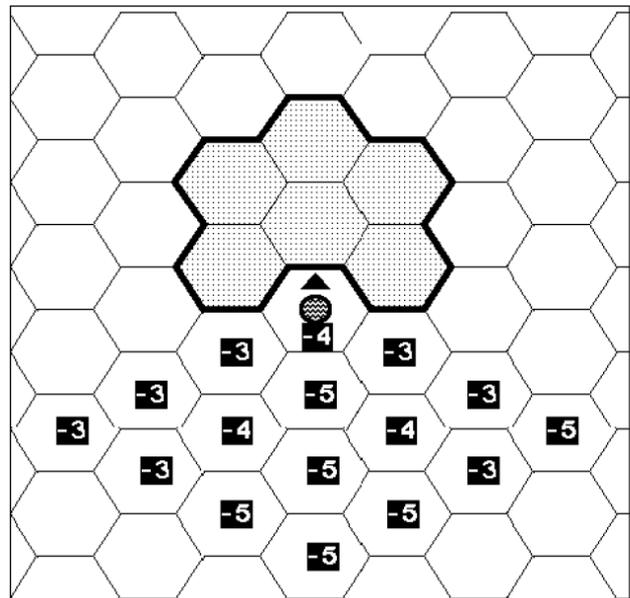
ОРУЖИЕ: ДОСИ
ТЭССЭН
ДУБИНКА



ОРУЖИЕ: КАВА-НАВА



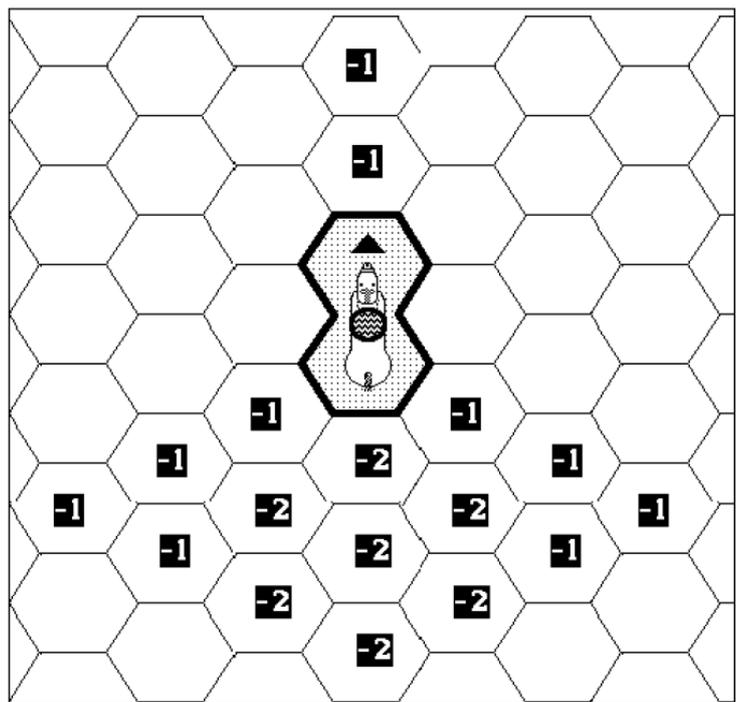
ОРУЖИЕ: ОНО



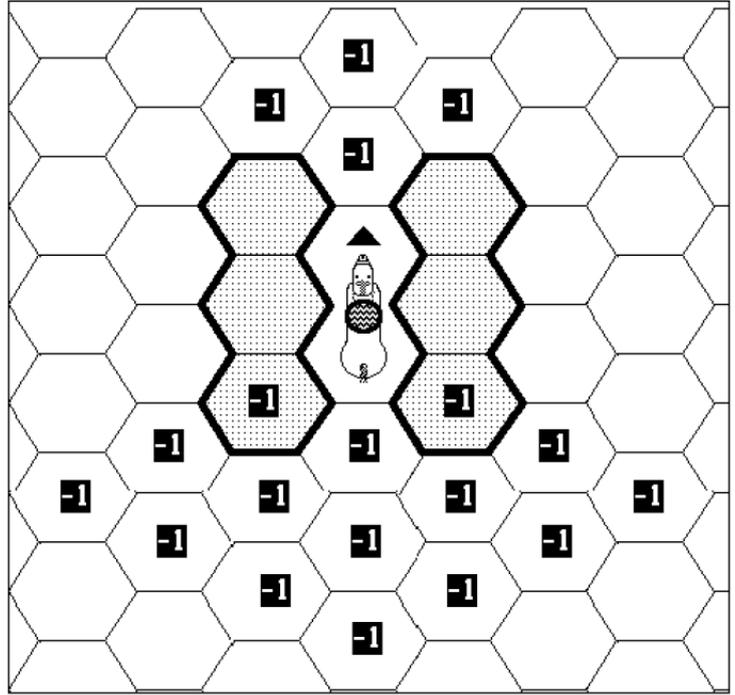
ЗОНЫ ВЕДЕНИЯ БОЯ ВЕРХОМ

ЗОНА ВЕДЕНИЯ БОЯ ВЕРХОМ

ОРУЖИЕ: ДЗУТТЕ
ТЭССЭН
(оружие ближнего боя)



ОРУЖИЕ: БО
ТЭТСУБО
КОНСАЙБО
(и любое длинное оружие,
посох и т.д.)



ЧАСТЬ 3: АЛЬТЕРНАТИВНЫЕ ПРАВИЛА

Этот раздел посвящен необязательным для игры правилам, которые могут быть благополучно проигнорированы.

Если, однако, вы желаете использовать эти правила в контексте ролевой игры или чувствуете, что во время игры необходимо больше нюансов, то дополнительные возможности, которые они придают игре, могут оказаться весьма полезными.

Дрессировка лошади

В правилах уже рассматривался уровень подготовки всадника, но почти столько же внимания следует уделить и навыкам и уровню подготовки самой лошади. Используйте следующие категории:

БОЕВАЯ ЛОШАДЬ – Специально обученная, чтобы повиноваться всем командам движения, тренированная для сражений и привыкшая к огнестрельному оружию.

ХОРОШАЯ САМУРАЙСКАЯ ЛОШАДЬ – Не может выполнить движение вбок, тренированная для сражений, но непривыкшая к огнестрельному оружию.

ХОРОШАЯ ЛОШАДЬ – Не может выполнить движение вбок, непривыкшая к сражениям и к огнестрельному оружию.

ОБЫЧНАЯ САМУРАЙСКАЯ ЛОШАДЬ - Не может выполнить движение вбок и поворот на месте. Тренированная для сражений, но непривыкшая к огнестрельному оружию.

ОБЫЧНАЯ ЛОШАДЬ - Не может выполнить движение вбок и поворот на месте. Непривыкшая к сражениям и к огнестрельному оружию.

ПЛОХАЯ ЛОШАДЬ - Не может выполнить движение вбок, поворот на месте и двигаться назад. Непривыкшая к сражениям и к огнестрельному оружию.

Используйте следующие модификаторы, выполняя специальные функции, например прыжок через препятствие:

	Линия копий	Другое препятствие
Боевая лошадь	+1	+1
Хорошая самурайская лошадь	+1	+1
Хорошая лошадь	-1	+1
Обычная самурайская лошадь	0	0
Обычная лошадь	-2	0
Плохая лошадь	-3	-1

Мушкеты оказывают особое воздействие. Бросок одного К10 для лошади заартачившейся на месте (то есть приходит в ярость и т.д.) или побега, когда мушкеты стреляют в пределах 20 гексов.

	Нет эффекта	Ярость	Понесла
Боевая лошадь	1-9	0	-
Хорошая самурайская лошадь	4-9	1-3	0
Хорошая лошадь	5-9	2-4	0-1
Обычная самурайская лошадь	7-9	4-6	0-3
Обычная лошадь	7-9	3-6	0-2
Плохая лошадь	9	5-8	0-4

При результате «ярость» наездник будет скинут на землю. Бросается один К10 по разделу «Падение».

Результат «понесла» принудительно разворачивает наездника от огня мушкетов и удаляется так далеко, насколько это возможно нетактическим движением. Бросок одного К10 для восстановления управления, принимая во внимание навык всадника:

Мастер	1 +
Эксперт	2 +
Хороший	3 +
Обычный	4 +
Плохой	6 +
Неопытный	9

Усталость

Этот раздел призван отразить тот факт, что воин не может безупречно сражаться бесконечно, и особенно против многочисленных противников.

Каждому персонажу присваивают определенное число ПУНКТОВ ВЫНОСЛИВОСТИ.

Обычно значение будет между 15 и 25, в зависимости от вашей оценки всех способностей персонажа.

Пункты выносливости расходуются в конце каждого движения по следующим показателям:

- 1 За каждый ход, при котором персонаж перемещался больше чем на 5 гексов пешком.
- 2 Запрыгнул или взбирался на препятствие
- 1 Одетый в броню и сражение в этом ходу
- 2 Ношение полной брони
- 1 За каждую рану
- 1 Каждая атака или защита произведенные в движении
- 2 Каждый ход, в который производилось сражение тяжелым оружием.

Пункты выносливости могут восстанавливаться следующим образом:

1 пункт за полный ход, в который персонаж не предпринимал никаких действий, стоя на ногах.

1 Дополнительный пункт за каждые 5 ходов проведенных сидя или лежа.

Персонаж, имеющий нулевые пункты выносливости, не может атаковать или перемещаться, возможен только поворот на 60° в активную фазу.

Персонажи могут накапливать отрицательные пункты выносливости, до значения, равного начальному количеству, то есть персонаж со значением 20, может довести значение отрицательной выносливости до -20. Как только этот предел превышен, наступает полный упадок сил, который восстанавливается по вышеуказанному принципу до достижения положительного числа выносливости.

Ускоренная реакция

Если вы хотите использовать легендарных персонажей, например известных мастеров меча старой Японии (приходит на ум Миямото Мусаси), то понадобится скорость реакции помимо описанной ранее в правилах.

Дополнительная скорость реакции до 10 предназначена, чтобы сделать дополнительную атаку или действие в данной фазе.

Скорость реакции	10	9	8	7	6
Фаза 1	✓✓	✓✓	✓	✓	✓
Фаза 2	✓✓	✓✓	✓✓	✓✓	✓
Фаза 3	✓✓	✓✓	✓✓	✓✓	✓✓
Фаза 4	✓✓	✓✓	✓✓	✓	✓
Фаза 5	✓✓	✓	✓	✓	✓

✓ - возможно движение в данной фазе

✓✓ - дополнительное действие в данной фазе

В двойной фазе действия персонаж может предпринять любое из следующих дополнительных действий:

ОБЫЧНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

- Поворот на 60°, не перемещаясь.
- Встать или лечь не перемещаясь.
- Остаться стоять.

Специальные действия занимают всю двойную фазу действия, но могут быть выполнены на двух последовательных фазах.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

- Движение на один гекс вправо или влево, сохраняя направление.
- Движение на один гекс назад вправо или влево, сохраняя направление.
- Движение на один гекс назад, сохраняя направление.

Кроме того, персонаж может сделать дополнительный атакующий удар во время двойной фазы действия.

ЖИВУЧЕСТЬ

Типичные шесть ран для каждого человека, используемые в основных правилах, могут быть изменены, если вы пытаетесь обозначить особо сильных или очень слабых людей.

Используйте следующее распределение:

Неопытный слабак	3 раны
Женщины или тощие жрецы	4 раны
Обычный человек с улицы	5 ран
Сильный боец мужчина/женщина	6 ран
«Крепкий орешек» (то есть горцы и т.д)	7 ран
Исключительно большой или сильный человек	8 ран (= максимум)

ДЕНЬГИ

Весьма вероятно, что во многих из ваших сценариев вы должны будете знать, сколько стоят какие-либо вещи, или может ли один игрок купить или продать предметы другому. Что бы провести эти операции, необходимы деньги, поэтому ниже предлагается денежная система.

Во-первых, денежно-кредитные обменные курсы (или даже денежная система как таковая) ни в коем случае не были одинаковой всюду по Японии в классические времена. Даймё управляли своими областями единолично и только иногда выпускались указы, касающиеся денег или финансов. Большая часть времени закрытые торговые гильдии в больших городах определяли свои собственные системы и валютные курсы.

Чтобы чрезмерно не усложнять процесс игры, мы будем использовать одну из более общих обменных систем, используя медные, серебряные и золотые монеты.

Начиная с наибольшего: золотую монету называют КОКУ, которая является универсальной и единой единицей стоимости в Японии. Фактически она обозначала меру риса - одного коку было бы достаточно, чтобы накормить одного человека в течение года. Это дает Вам некоторое представление о ценности одной только золотой монеты для, скажем, голодного крестьянина!

Золотая монета равнялась 20 серебряным, а, в свою очередь, серебряная монета была равна 20 медным.

Цены

Следующий прейскурант будет полезен как примерный справочник по стоимости вещей. Как и везде, обменный курс мог сильно изменяться в зависимости от сезона и вашего местоположения. Например, древесина будет стоить дороже в прибрежном городе, чем в лесной деревне, тогда как, новое оружие, вероятно, было бы недоступным за пределами больших городов.

Цены указаны в медных монетах.

Общее	Ночь в гостинице, включая пищу	5
-------	--------------------------------	---

	Посещение бани	1
	Посещение чайной	10
Броня	Легкая броня	4 000
	Броня	8 000 (или больше, зависит
	Тяжелая броня	12 000 от мастера)
Повязка	Пропитанная травами и благословленная	20
Поясной кошелек		2
Книги		договорная
Одежда	Простая одежда	5
	Одежда буси	Минимум 100
	Простая зимняя одежда	10
	Зимняя одежда буси	Минимум 150
Сокол	Обучаемая птица	600
Кремень и огниво		10
Пища	Упакованная еда для путешествия	2 в день
Лошади	Боевая лошадь	15 000
	Самурайская лошадь	6 000
	Другие лошади	3 000
Масляная лампа		2
Масло для лампы	норма на 1 ночь	5
Канат		1 за фут
Саке		20 за фляжку
Мешок		2
Сандалии		7 за пару
Соломенная шляпа		2
Соломенный плащ		5
Дорожная сумка		300
Бутылка для воды		10
Письменные принадлежности		60
ОРУЖИЕ:	Бо	5
	Доси	90
	Дзуттэ	210
	Дзё	4
	Катана	600
	Кусаригама	100
	Кю (лук)	600
	Стрелы	5 каждая
	Манрикигусари	60
	Нагината	450

Нунчаку	30
Саи	180 за пару
Сатсумата	360
Сюрикен	20 за каждый
Тэссен	150
Вакидзаси	400
Яри	360
Яри (бамбуковое)	6

Лечение

В кампании или в процессе ролевой игры вы возможно захотите знать то, что случится с ранеными персонажами после боя. Умрут они или поправятся??

К сожалению, историческая правда состоит в том, что без пенициллина или современной медицины шансы раненного человека пережить инфекцию были практически нулевыми. Традиционные растительные лекарственные средства были очень хороши от многих недугов, и у большинства кланов были врачи, обучаемые самой продвинутой китайской медицинской практике - но у всего есть реальные пределы.

Но не стоит унывать! Для игры мы будем использовать хорошие, удобные, неисторические правила, которые гарантированно приведут всех ваших любимых героев к полному выздоровлению «в мгновение ока и росчерка ручки» - что еще нужно?

Чтобы исцелится, раненный должен отдыхать в покое или убежище от непогоды и регулярно получать еду и питье в течение лечебного процесса.

Бросается один К6 и прибавляются/вычитаются следующие модификаторы:

Раненый с ежедневным уходом	-1
Неудобное место	+1
Перемещенный во время исцеления	+1

Если после всех действий результат - ноль, то он приравнивается к 1.

Умножьте значение кубика (вместе с модификаторами) на число ран, полученных персонажем. Полученное число показывает количество дней, необходимых, чтобы оправиться ОТ КАЖДОЙ РАНЫ.

Например:

1. Мотомуси получил 2 раны. Он отдыхает в чайной и сопровождается целителем. Он выбрасывает 3. $3-1=2 \times 2=4$ дня за рану - значение он будет полностью исцелен после только через 8 дней.

2. Йохеи получил 5 ран и отдыхает, но без целителя. Он выбрасывает 4; $4 \times 5=20$ дней за рану. Это значит, что потребуются более чем 3 месяца до того, как он вернется к своему изначальному здоровью.

В реальности, тяжело раненым воинам требуется намного больше времени, чтобы вернуться в строй.

Отметьте, что при использовании этой системой нет никаких шансов умереть от ран по истечении данного срока (что для раненных было очень реальной возможностью).

ЧАСТЬ 4: БИБЛИОГРАФИЯ

Если вам интересно в играемом самурайском скирмише продвинуться немного дальше, глубже прочувствовать процесс, то советую познакомиться с некоторыми интереснейшими книгами по японской военной истории и культуре.

1. *A BOOK OF FIVE RINGS* Miyamoto Musashi, Translated by Victor Harris, published by Allison and Busby Ltd, London.
2. *CLASSICAL BUJUTSU* Donn F. Draeger, published by Weatherhill.
3. *CLASSICAL BUDO* Donn F. Draeger, published by Weatherhill.
4. *DAILY LIFE IN JAPAN* Louis Frederick, published by George Allen & Unwin Ltd.
5. *EVERYDAY LIFE IN TRADITIONAL JAPAN* Charles J Dunn, published by Charles E Tuttle.
6. *HAGAKURE* Yamamoto Tsunetomo, published by Kodansha International Ltd.
7. *A HISTORY OF JAPAN* Sir George Sansom, published in 3 Volumes by Dawson.
8. *JAPAN IN DAYS OF YORE* Walter Dening, published by Fine Books Ltd.
9. *NINJUTSU*, the Art of Invisibility Donn Draeger, published by Lotus Press Ltd.
10. *SECRETS OF THE SAMURAI* Oscar Ratti and Adele Westbrook, published by Charles E Tuttle
11. *THE SAMURAI* S. R. Turnbull, published by Osprey Publishing Ltd.
12. *SAMURAI WARLORDS* Stephen Turnbull, published by Blandford Press.
13. *THIS IS KENDO* J. Sasamori and G. Warner, published by Charles E Tuttle.
14. *TALES OF OLD JAPAN* A. B. Mitford (Lord Redesdale), published by Charles E Tuttle.
15. *WARLORDS OF JAPAN* (no author), published by Theorem Publishing Ltd, in the Sampson Low Library of the Past series.
16. *THE WAY OF THE WARRIOR* Howard Reid & Michael Croucher, published by Century Publishing.